



Règlement

Challenge Départemental Futsal et Soccer

2025/2026

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-------------------|
| Règlement Challenge Départemental Futsal | page 3 |
| Article 1 Organisation | page 3 |
| Article 2 Engagement | page 3 |
| Article 3 Participation-Nombre de Joueurs | page 4 |
| Article 4 Calendrier | page 4 |
| Article 5 Rencontres | page 4 |
| Article 6 Arbitrages Feuilles d'Arbitrages | page 5 |
| Article 7 Classement | page 5 |
| Article 8 Durée des Rencontres | page 6 |
| Article 9 Sanction- Appel | page 6 |
| Article 10 Règlement Financier | page 7 |
| Article 11 Compétence | page 7 |
| Loi du jeu futsal | page 8 |
| Loi 1 Terrain de Jeu | page 8 |
| Loi 2 Ballon | page 9 |
| Loi 3 Nombre de Joueur | page 9 |
| Loi 4 Équipement des Joueurs | page 9 |
| Loi 5 Arbitre | page 10 |
| Loi 6 Temps Mort | page 10 |
| Loi 7 Coup d'Envoi et Reprise du Jeu | page 10 |
| Loi 8 Ballon en Jeu et Hors-Jeu | page 10 |
| Loi 9 But Marqué | page 10 |
| Loi 10 Gardien de But | page 11 |
| Loi 11 Les Remises en Jeu | page 11 |
| Loi 12 Fautes et comportement antisportif | page 11 |
| A Les tacles et charges | page 11 |
| B Coup Franc Direct | page 11 |
| C Coup de pied de Réparation | page 12 |
| D Coup Franc Indirect | page 12 |
| E Infractions Passibles d'un : | page 13 |
| - Carton Blanc | page 13 |
| - Carton Jaune | page 14 |
| - Carton Rouge | page 15 |
| F Décisions | page 15 |
| Loi 13 Coups Francs | page 16 |
| Loi 14 Fautes Cumulées | page 16 |
| Loi 15 Coup de Pied de Réparation | page 18 |
| Loi 16 Rentrée de Touche | page 18 |
| Loi 17 Sortie de But | page 18 |
| Loi 18 Coup de Pied de Coin | page 18 |
| Validation | page 19 |
| Annexe 1 Feuille d'Arbitrage | page 20 |
| Annexe 2 Feuille de Match | page 21 |
| Annexe 3 Fiche Table de Marque | page 22 |

RÈGLEMENT CHALLENGE DÉPARTEMENTAL FUTSALET SOCCER

Article 1 – ORGANISATION.

Le District de l'Allier Football organise une coupe départementale FUTSAL ouvert aux clubs affiliés à la F.F.F.

La compétition est réservée aux titulaires de licences 'Libre' ou 'Futsal' des catégories, Seniors-Vétérans - Seniors Masculins – Féminines – U20 – U19 - U18 Masculins - U18 Féminines - U15 Masculins - U15 Féminines – U13 - U13 F - U11G et F – U9 G et F – U7 G et F.

Article 2 – ENGAGEMENT.

L'inscription dans la compétition se fait par Footclubs pour les clubs évoluant dans les championnats de Départemental 3 à Départemental 5

L'inscription est obligatoire pour les clubs dont une de leurs équipes évolue dans le championnat de Départemental 1 ou de Départemental 2.

Les équipes engagées dans le championnat futsal interdistrict ne participeront pas à ce challenge.

Il n'y a pas de droit d'engagement dans cette compétition.

Une équipe « en dehors de celles évoluant dans les championnats de Départemental 1 et de Départemental 2 » pourra être constituée de joueurs appartenant à 3 clubs maximum sous forme d'entente spécifique pour ce challenge futsal.

Toutes les catégories U7-U9-U11-U13-U15 Garçons et Filles - U18 Garçons et Filles et SENIORS (Garçons Départemental 1 et Départemental 2) et Filles ont l'obligation de participer aux opérations FUTSAL ou SOCCER organisées par le District de l'Allier de Football, les équipes seront engagées d'office.

Les plateaux futsal se dérouleront de la même manière que les plateaux traditionnels. (Gestion du plateau par le club organisateur).

Article 3 – PARTICIPATION.

Un joueur peut signer plus d'une licence dans le cours de la même saison dans le cas suivant :

- Cas de double licence « joueur libre ou futsal »
- Détenzione régulière, dans le même club ou dans deux clubs différents, de deux licences « Joueur » de pratiques différentes (Libre, Futsal) au maximum.

La participation des joueurs titulaires d'une double licence, d'une licence Mutation n'est pas limitée.

Les joueurs évoluant dans deux pratiques distinctes (Libre, Futsal,) peuvent participer à un match dans l'une des pratiques après avoir participé la veille à une autre rencontre dans l'autre pratique.

NOMBRE DE JOUEURS.

U7 : 3 joueurs + 1 gardien + 1 remplaçant = 5 joueurs,

U9 : 4 joueurs + 1 gardien + 2 remplaçants = 7 joueurs,

U11 : 4 joueurs + 1 gardien + 4 remplaçants = 9 joueurs

U13 M. F. : 4 joueurs + 1 gardien + 7 remplaçants = 12 joueurs,

U15-U18 M. F. et SENIORS F : 4 joueurs + 1 gardien + 7 remplaçants = 12 joueurs,

SENIORS M - F : 4 joueurs + 1 gardien + 7 remplaçants = 12 joueurs.

Article 4 – CALENDRIER.

Le calendrier des rencontres sera établi en début de saison par la Commission Futsal.

Les convocations seront diffusées sur le site du District.

Les équipes devront se présenter 30 minutes avant le début du tournoi ou du match simple dans les salles indiquées sur le calendrier et doivent prendre connaissance des lois du jeu et règlement spécifiques Futsal D.A.F. (site internet D.A.F).

Article 5 – RENCONTRES.

Elles seront programmées les week-ends mais pourront se dérouler en semaine.

Les équipes qui ne participent pas à l'un des plateaux seront déclarées forfait général.

Lorsqu'une équipe sera déclarée forfait général, elle devra s'acquitter d'une sanction financière et tous les matchs disputés par celle-ci seront annulés.

Les rencontres se dérouleront sous forme de plateaux par élimination directe pour toutes les catégories (seniors et jeunes masculins et féminins).

VOIR DATES DES CHALLENGES FUTSAL PAR CATEGORIE, SUR LE CALENDRIER GENERAL DU DAF 03 (Jeunes et Seniors).

Le club organisateur du plateau est responsable :

- de la réception du gymnase et doit s'assurer de sa remise en état à la fin du plateau ainsi que de la surveillance des installations,
- de l'organisation du bon déroulement des rencontres,
- de la mise à disposition de l'eau en cours des rencontres et de la réception d'après match.

Le club recevant est responsable :

- de fournir la feuille d'arbitrage, la feuille « table de marque et la feuille de résultats », à défaut de présence d'un délégué, qui doit être téléchargée sur le site du D.A.F.
- de la mise à disposition du ballon de match, (ballon futsal T4),

Le délégué devra transmettre les résultats dès la fin du plateau en envoyant les documents par mail dès la fin du plateau ou au plus tard le lundi avant 12 H.

Tableau des rotations pour les plateaux

| 4 EQUIPES | | 4 EQUIPES | |
|-----------------------------|-------------------|----------------------------|-------------------|
| Présence d'arbitre officiel | | Absence d'arbitre officiel | |
| Match | Arbitre assistant | Match | Arbitre assistant |
| 1 contre 4 | 2 | 1 contre 4 | 2, 3 |
| 2 contre 3 | 1 | 2 contre 3 | 1, 4 |
| 1 contre 3 | 4 | 1 contre 3 | 4, 2 |
| 2 contre 4 | 3 | 2 contre 4 | 3, 1 |
| 1 contre 2 | 4 | 1 contre 2 | 4, 3 |
| 3 contre 4 | 1 | 3 contre 4 | 1, 2 |

Article 6. – ARBITRAGE.

Le ou les arbitres et éventuellement le délégué sont en charge :

- de l'explication des lois du jeu,
- du respect des rotations d'arbitrage.

Les rencontres départementales seniors masculines, U18, U15, seniors féminines, U18 F, U15 F seront ou pourront être dirigées au minimum par 1 arbitre officiel, assisté obligatoirement d'un arbitre bénévole licencié d'un des clubs du plateau selon le tableau des rotations ci-dessus.

En cas d'absence d'arbitre officiel, la rencontre ou les rencontres seront arbitrées par les éducateurs ou bénévoles de clubs (prévoir chronomètres et sifflets).

Les frais d'arbitrage des officiels sont à la charge des clubs :

(25,00 €) par équipe et par plateau.

Ils seront prélevés sur le compte du club par le District de l'Allier de Football.

Un délégué pourra être désigné pour accompagner les rencontres.

Les Finales Départementales seront arbitrées par des arbitres officiels désignés par la commission Départementale des Arbitres.

Les frais d'arbitrage des finales seront pris en charge par le District de l'Allier de Football.

Article 7 – CLASSEMENT.

Il sera établi suivant le total des points obtenus au cours des différentes rencontres.

Seront attribués :

- 3 points pour un match gagné,
- 1 point pour un match nul,
- 0 point pour un match perdu,
- -1 point pour un forfait, le vainqueur du forfait totalisera 3 points et 3 buts.

En cas d'égalité de points : il sera tenu compte 1) goal-average particulier « si les équipes se sont rencontrées », 2) goal-average général, 3) meilleure attaque, 4) meilleure défense, 5) à défaut tirage au sort.

Pour le challenge Futsal seniors masculins, les 10 premiers et les 6 meilleurs seconds seront qualifiés pour le 2^{ème} tour qui aura lieu le 18/01/2026. (En cas d'égalité, voir règlement Futsal page 6).

A l'issue, le premier de chaque poule sera qualifié pour la finale Alain COCHE et le 2^{ème} de chaque poule pour la finale Marcel CHUCHROWSKI qui aura lieu le 22 février 2026 à BELLENAVES.

Un challenge Senior, ainsi que des récompenses seront attribués au vainqueur du challenge principal Alain COCHE et remis en jeu chaque année.

Un challenge Senior, ainsi que des récompenses seront attribués au vainqueur du challenge consolante Marcel CHUCHROWSKI et remis en jeu chaque année.

Toutes les autres finales seront récompensées.

Les plateaux **en Futsal jeunes** et SOCCER seront organisés par la Commission Développement des Pratiques, Technique et Futsal. Les finales auront également lieu à BELLENAVES sur le Week end des 21 et 22 février 2026.

Article 8 - DURÉE DES RENCONTRES.

Pour les plateaux à 4 équipes, les matchs auront une durée de 20 mn, toutes les équipes se rencontrent.

| Organisation | | U7/U9 | U11/U13 M et F | U15/U18 M et F | U19/SENIORS M et F |
|--|-----------------------------------|-------------------|----------------|----------------|--------------------|
| Total temps de jeu pour une équipe (Sans arrêt de jeu décomptés) | | 30 mn. | 40 mn. | 50 mn. | 50 mn. |
| 2 équipes | Formule plateau | 2 x 15 ou/ 3 x 10 | 2 x 20 | 2 x 25 | 2 x 25 |
| 3 équipes | | 1 x 15 | 2 x 10 | 2 x 12 | 2 x 15 |
| 4 équipes | | 1 x 10 | 1 x 13 | 1 x 16 | 1 x 20 |
| 5 équipes | Toutes les équipes se rencontrent | 1 x 7 | 1 x 10 | 1 x 12 | 1 x 15 |
| 6 équipes | | 1 x 6 | 1 x 8 | 1 x 10 | 1 x 12 |

En cas de forfait sur un plateau à 3 ou à 4, le temps des rencontres sera modifié

Article 9 - SANCTIONS **APPEL.

La récidive d'avertissements est comptabilisée de manière indépendante si un licencié pratique dans plusieurs disciplines.

Modalité des Sanctions Disciplinaires

Article 226 - Alinéa 6 des Règlements Généraux de la F.F.F :

A titre d'exemples :

Pour les licenciés évoluant dans deux pratiques (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach Soccer Football Loisir) : - Les sanctions inférieures ou égales à 2 matchs de suspension ferme sont exclusivement purgées dans la pratique où elles ont été prononcées (Football Libre, Futsal, Football d'Entreprise, Beach-Soccer, Football Loisir).

- Les sanctions supérieures à 2 matchs de suspension, même assorties en partie du Sursis, sont purgées dans chacune des pratiques pour laquelle l'intéressé est licencié (Football Libre, Futsal, Football Entreprise, Beach Soccer, Football Loisir).

A titre d'exemples :

- un joueur sanctionné de 3 matchs de suspension ferme en libre devra, s'il veut jouer dans une équipe Futsal, purger sa suspension au regard du calendrier de cette dernière.

- Alors qu'un joueur sanctionné de 2 matchs de suspension ferme en Football Libre pourra jouer dans une équipe Futsal sans avoir à purger sa suspension avec ladite équipe Futsal.

La commission futsal, confirme que cette compétition est une compétition départementale. Par conséquent, elle n'autorise **qu'un seul joueur** ayant participé à la dernière rencontre officielle d'une compétition de Ligue.

La commission de discipline du District de l'Allier de Football est seule compétente en matière disciplinaire.

a) Ces décisions sont susceptibles d'appel dans les formes et délais prévus à l'article 44 des Règlements Généraux du District de l'Allier de Football et l'article 10 du règlement disciplinaire, selon les cas.

b) Compte tenu des impératifs liés au déroulement de la Compétition et à l'équité sportive, la commission décide de lever l'effet suspensif lié à un éventuel appel pour toutes les sanctions ci-dessus.

Article 10 – REGLEMENT FINANCIER.

Forfait équipes seniors Masculines

| | |
|-------------------|--|
| Forfait Général : | 150.00 € + 100,00 € frais d'arbitrage |
| Forfait finale | 230.00 € + 100.00 € frais d'organisation |

Forfait équipes seniors Féminines

| | |
|-------------------|--|
| Forfait Général : | 140.00 € + 100 € frais d'arbitrage |
| Forfait finale | 200.00 € + 100,00 € frais d'organisation |

Forfait équipes jeunes.

| | |
|-------------------------|---|
| Forfait Général : | 140.00 € + 50.00 € frais d'arbitrage |
| Finale Forfait jeunes : | 140.00 € + 50,00 € frais d'organisation |

U7-U9 : Absence d'un club à opération Foot de Cœur 70.00 € par club et par catégorie.

Ces sommes seront portées au débit du club par le District de l'Allier de Football.

Article 11 - COMPÉTENCES.

Tous les cas non prévus au présent règlement et tous les litiges relatifs à cette épreuve seront jugés par la commission Futsal et/ou la commission de Discipline, en matière disciplinaire, ou à défaut la commission sportive et d'application des règlements au regard des règlements Généraux du District de l'Allier, de la LAuRAFoot et des règlements généraux de la FFF, et éventuellement en appel par la commission d'appel départementale qui jugera en dernier ressort.

Le comité directeur du District de l'Allier de Football se réserve le droit d'évoquer toutes les décisions de la commission Futsal.



LOI DU JEU FUTSAL

Modifiées pour la compétition du District Allier Football.

LOI 1... TERRAIN DE JEU.

Tracés et but handball.

Longueur : minimum : 25 m / maximum : 42 m.

Largeur : minimum : 16 m / maximum : 25 m.

Surface de réparation : 6 mètres (cf. : handball).

Point de réparation : 6 mètres (perpendiculairement au milieu de la ligne de but).

Zone de remplacement : partie de la ligne de touche du côté des bancs des équipes.

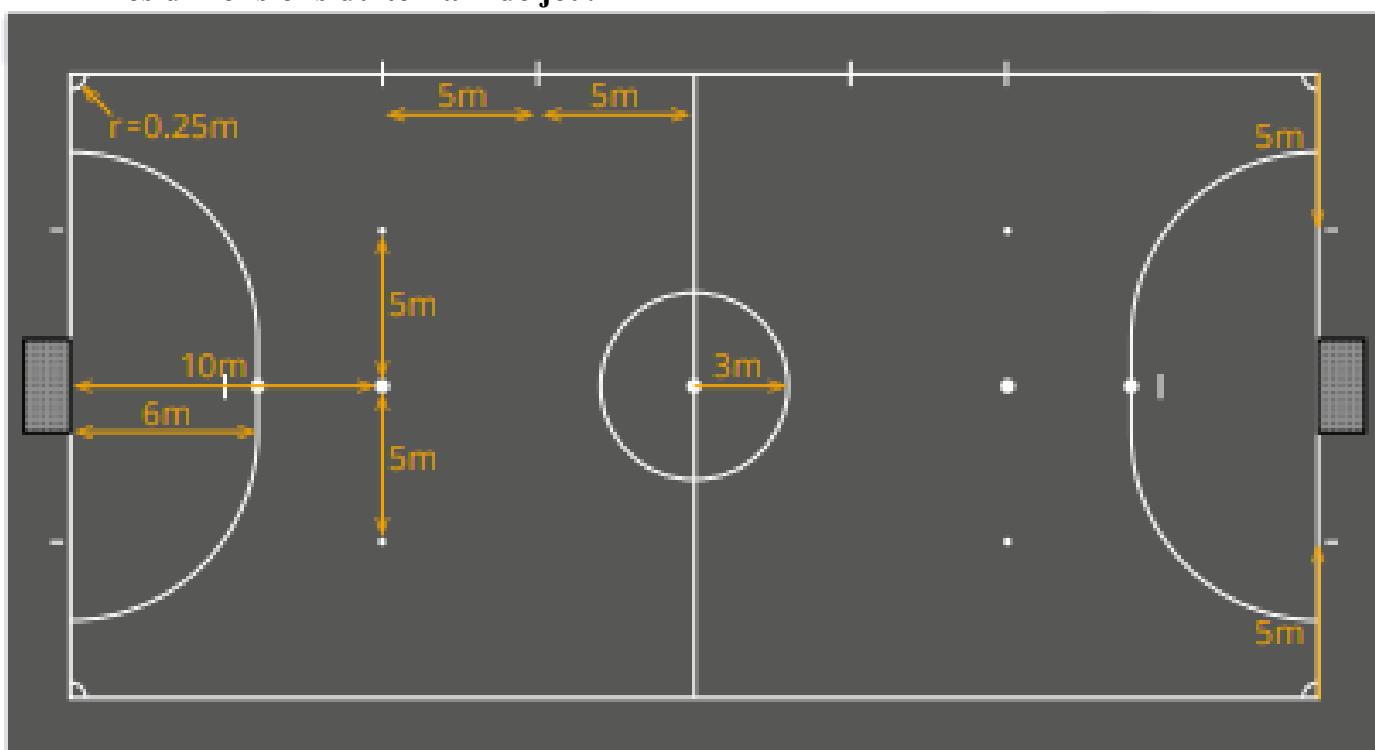
Buts (fixés au sol ou au mur) : largeur : 3 mètres / hauteur : 2 mètres.

Rond central : 3 mètres de rayon.

Deuxième point de réparation : 10 mètres de la ligne de but (pour la loi XIV).

Arc de cercle de coin : A chaque coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 25 cm surface.

Les dimensions du terrain de jeu



LOI 2. - BALLON.

Le ballon de taille n°4, aura une circonférence de 62 à 64 cm et un poids de 400 à 440 g. Lâché d'une hauteur de 2 mètres, il aura un premier rebond limité de 50 à 65 cm.

LOI 3. - NOMBRE DE JOUEURS.

N° 1 : Catégories seniors F & G, U18 F & G, U15 F & G, U13, 5 joueurs dont 1 gardien, plus 7 remplaçants = 12 joueurs.

N° 2 : U11 : 4 joueurs + 1 gardien + 4 remplaçants = 9 joueurs.

N° 2 : U11 : 4 joueurs + 1 gardien + 4 remplaçants = 9 joueurs,
 N° 3 : U9 : 4 joueurs + 1 gardien + 2 remplaçants = 7 joueurs.

N° 4 : U7 : 3 joueurs ± 1 gardien ± 1 remplaçant. = 5 joueurs

Pour débuter la partie :

- N°1 : Chaque équipe doit comporter au moins 5 joueurs équipés, dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) par suite d'exclusion ou de blessure.

- N°2 : Chaque équipe doit comporter au moins 5 joueurs équipés, dont 1 gardien sur terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) par suite d'exclusion ou de blessure.

- N°3 : chaque équipe doit comporter au moins 5 joueurs équipés, dont un gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) par suite d'exclusion ou de blessure.

- N° 4 : chaque équipe doit comporter au moins 4 joueurs équipés, dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) par suite d'exclusion ou de blessure.

Remplacement :

Les remplacements sont illimités durant la partie et peuvent se faire en jeu, un joueur remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par leur zone de remplacement, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti en échangeant une chasuble.

Le gardien peut également être remplacé de la même façon que n'importe quel autre joueur mais doit être identifiable.

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer aux tirs aux buts sauf s'ils ont été définitivement exclus de la partie.

Les bancs de touche des équipes sont toujours positionnés « côté défense ». Changement de côté pour la seconde période.

Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif.

LOI 4. - ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.

Toutes les responsables d'équipes doivent prouver l'identité de leurs joueurs pour les rencontres.

Prévoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes et chasubles pour les remplaçants.

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants :

- un maillot ou une chemisette, (numéroté de 1 pour le gardien à 12 maximum)
- de shorts,
- si le joueur porte des cuissards, il doit être de la même couleur dominante des culottes,
- des bas non coupés,
- des protège-tibias obligatoires,
- des chaussures, les seules chaussures autorisées étant les espadrilles en toile ou des chaussures de sport ou gymnastique, en cuir mou, avec semelles en caoutchouc ou une matière similaire.
- le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement

LOIS 5. - ARBITRE.

Les rencontres seront arbitrées par deux arbitres officiels ou un officiel et un bénévole ou par deux bénévoles.

L'arbitre et le délégué prendront note de tous les incidents avant, pendant ou après le match. Ils auront l'obligation d'adresser un rapport circonstancier sur les événements à la commission **départementale de discipline**.

LOI 6. - TEMPS MORT.

Les équipes ont la possibilité de demander 1 minute de temps mort par période (capitaine ou Entraineur).

L'arbitre accordera ce temps mort lorsque le ballon est en possession de l'équipe qui le demande ou n'est plus en jeu.

Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement à la reprise du jeu.

Aucun remplacement de joueur ne peut être effectué pendant le temps mort.

Les joueurs ne peuvent pas quitter le terrain et l'entraîneur doit donner ses instructions sans pénétrer sur le terrain.

LOI 7. - COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU.

Coup d'envoi dans tous les sens, mais adversaire à 3 mètres.

Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

LOI 8. - BALLON EN JEU ET HORS DU JEU.

Mêmes règles que le Football à 11 en plein air.

Lorsqu'un match est joué en salle et que le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

Il n'y a pas de hors-jeu en futsal.

LOI 9. - BUT MARQUE.

Mêmes règles que le Football à 11, mais adversaire à 3 mètres pour la remise en jeu.

Lors d'une rentrée de touche, un coup franc ou un coup de pied de coin, si un joueur tire directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu reprendra par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

LOI 10. - GARDIEN DE BUT.

Sortie de but :

Par le gardien et uniquement à la main dans les 4 secondes.

Un but ne peut pas être marqué directement sur sortie de but.

Un gardien ne peut se saisir du ballon avec les mains à la suite d'une passe volontaire du pied d'un partenaire (coup franc indirect sur la ligne de 6 mètres dans l'axe de la faute si le gardien de but est dans sa surface de réparation quand il se saisit du ballon).

Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface (coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit de la faute).

Lors d'un dégagement du gardien (sortie de but), il doit remettre le ballon en jeu exclusivement et obligatoirement à la main dans un délai de 4 secondes « plus d'obligation que le ballon sorte de la surface de but pour être en jeu ». Si le gardien ne remet pas le ballon en jeu dans les 4 secondes son équipe sera sanctionnée d'un coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation.

Sur un dégagement effectué à la main, le gardien ne peut pas retoucher le ballon après sa relance sauf si un joueur de l'équipe adverse l'a touché auparavant.

Dans une phase de jeu, l'équipe peut jouer seulement une fois avec son gardien dans sa propre moitié de terrain. Si le gardien retouche une seconde fois le ballon avant que celui-ci ait été touché par un adversaire, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le gardien a retouché le ballon. Dans une phase de jeu, si le gardien de but se trouve dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, il pourra jouer autant de fois qu'il le désire avec ses partenaires sans être sanctionné.

En revanche, si dans la même phase de jeu où il a échangé à plusieurs reprises le ballon avec ses coéquipiers dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, il retourne dans sa moitié de terrain et là il reçoit une passe d'un partenaire, il sera sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où il a touché le ballon. Idem s'il retourne ballon aux pieds dans sa moitié de terrain, il sera sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où il a franchi la ligne médiane avec le ballon.

LOI 11. - LES REMISES EN JEU.

Coup franc direct et indirect, touche, coup de pied de coin relance du gardien doivent s'exécuter :

- adversaires à 5 mètres,
- dans les ,4 secondes.

LOI 12. - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF.

• (A) Les tacles et charges :

- Charges : épaule contre épaule sans excès d'engagement autorisées.
- **TACLE INTERDIT.**

Toute faute ou comportement antisportif doit être sanctionné comme suit :

• (B) Coup franc direct :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par inadvertance, imprudence ou excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire, que ce soit au moyen des jambes ou en se baissant devant ou derrière lui,
- sauter sur un adversaire,
- charger un adversaire,
- frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq infractions suivantes :

- retenir un adversaire,
- cracher sur un adversaire,
- s'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer. Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, imprudence ou excès de combativité,
- interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon,

- commettre intentionnellement une faute de main. Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation.

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, dans ce cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.

Les fautes susmentionnées sont des fautes susceptibles d'être cumulées.

- **(C) Coup de pied de réparation :**

Point de réparation à 6 mètres (autres joueurs en dehors de la surface de réparation à au moins 5 m derrière le point de réparation).

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là pourvu qu'il soit en jeu.

- **(D) Coup franc indirect :**

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui de l'avis de l'arbitre, commet l'une des fautes suivantes :

- après avoir lâché le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire,
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied,
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement du coéquipier effectuant rentrée de touche,
- il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

Un coup franc indirect est aussi accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation, si l'arbitre juge que le joueur :

- joue d'une manière dangereuse,
- fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains,
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation.

Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

- **(E) Infractions passibles :**

CARTON BLANC :

Le District de l'Allier de football met en application cette procédure sur les rencontres futsal Seniors Masculins, Féminins, U18, U15, U15 F.

Article 1 : L'exclusion temporaire est une sanction disciplinaire d'une durée de 2 minutes. Notifiée par l'arbitre à un joueur ou une joueuse, elle n'entraînera aucune suspension ni amende financière. L'exclusion temporaire n'est pas appelée à remplacer l'avertissement ou l'exclusion définitive. Elle a un objectif uniquement préventif et éducatif.

Article 2 : L'arbitre notifie l'exclusion temporaire, hors toutes fautes de pieds, pour les motifs suivants :

- 1 altercation sans coup entre deux joueurs,
- 2 simulations sans contact physique dans le but d'en tirer un avantage,
- 3 ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin d'une rentrée en touche, d'un coup franc ou d'une sortie de but,
- 4 pénétrer ou revenir sur l'aire de jeu sans autorisation préalable des arbitres ou enfreindre la procédure de remplacement,
- 5 manifester sa désapprobation en paroles et en actes.

Article 3 : L'exclusion temporaire ne pourra être notifiée qu'une seule fois au même joueur (se) et **deux** exclusions temporaires par mi-temps et par équipes, pourront être notifiées. Un carton blanc, pourra être appliqué après un carton jaune. En cas de nouvelle infraction, l'avertissement ou l'exclusion définitive pourra être prononcée en application des lois du jeu.

Article 4 : L'exclusion temporaire peut-être appliquée à n'importe quel moment de la partie. Le sigle B (abréviation Exclusion Temporaire) sera porté par l'arbitre sur la feuille de match dans la colonne diverse ou la FMI.

Article 5 : Le nombre de joueurs (se) exclu (se) temporairement en même temps, ne pourra, en aucun cas dépasser 2 (deux) par mi-temps au sein de la même équipe quel que soit la catégorie.

Article 6 : Dans le cas où une équipe se trouverait réduite à 3 joueurs (es), une exclusion temporaire ne pourra être prononcée contre cette équipe. Une équipe débutant la rencontre avec 3 joueurs (es) ne pourra recevoir de cartons blancs.

Article 7 : Dans le cas où une équipe se trouverait réduite à 3 joueurs (es) avec une ou plusieurs exclusions temporaires et que, pour une raison quelconque, un autre joueur doit quitter le terrain, l'arbitre devra inviter le ou un des joueurs exclus temporairement à reprendre le jeu sans attendre la durée de 2 minutes réglementaire de la sanction, afin que la rencontre puisse se poursuivre.

Article 8 : L'exclusion temporaire devra être notifié au joueur (es) lors d'un arrêt de jeu lié à la faute incriminée. Dans le cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu sur le fait, en raison de la règle de l'avantage, la sanction sera notifiée au joueur (es) dès le premier arrêt de jeu.

Article 9 : Le joueur (s) exclu temporairement ne pourra être remplacé pour la durée 2 minutes (deux) de la sanction, à l'exception du gardien de but destinataire du carton blanc qui pourra être remplacé par un joueur déjà sur le terrain.

Article 10 : Un joueur (es) exclu temporairement est considéré comme faisant partie intégrante de l'équipe, il reste soumis à l'autorité de l'arbitre et pourra le cas échéant être sanctionné par un avertissement ou une exclusion définitive de la rencontre si son attitude pendant son exclusion le justifie.

Article 11 : Le décompte du temps d'exclusion sera effectif à partir du moment où le joueur (se) sanctionné aura quitté le terrain. Le décompte sera du ressort de l'arbitre ou du délégué du match lorsque celui-ci est désigné par le district. Pour les autres cas, le décompte sera relevé par l'arbitre.

Article 12 : Le joueur (se) exclu temporairement devra se placer sur le banc du délégué, sous contrôle de son éducateur et reste au même titre que les autres joueurs sous l'autorité de l'arbitre.

Article 13 : La durée de la sanction écoulée, l'arbitre permettra au joueur par un geste d'acquiescement, de revenir sur l'aire de jeu. Le joueur devra pénétrer sur l'aire de jeu à la hauteur de la ligne médiane. Il n'est pas nécessaire d'attendre un arrêt de jeu, sauf dans le cas où le joueur (se) sanctionné est remplacé.

Article 14 : Pour une exclusion temporaire qui n'a pas eu sa durée réglementaire avant la fin de la première mi-temps, le temps d'exclusion non effectué le sera au début de la deuxième mi-temps.

Article 15 : Si une rencontre est terminée alors que la sanction est en cours, la sanction sera considérée comme purgée.

Article 16 : Au cas où une rencontre devrait se terminer (prolongation comprise), alors qu'une exclusion temporaire est en cours d'exécution, le joueur(se) sanctionné ne pourra pas participer à l'éventuelle épreuve des coups de pied au but.

Article 17 : En aucun cas il ne pourra y avoir de discussion ni de réserve sur la durée de l'exclusion temporaire : le décompte de cette durée étant du seul ressort de l'arbitre.

CARTON JAUNE :

- * Altercation sans coups entre 2 joueurs,
- * simulation sans contact physique dans le but de tirer un avantage,
- * il se rend coupable d'un comportement antisportif,
- * il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
- * il enfreint avec persistance les lois du jeu de Futsal,
- * il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc ou d'une sortie de but,"
- * il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou il a enfreint la procédure de remplacements,
- * il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres.

CARTON ROUGE :

• Infractions possibles d'expulsion

Un joueur ou un remplaçant est exclu du terrain de jeu lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes

- * il se rend coupable d'une faute grossière,
- * il se rend coupable d'un acte de brutalité,
- * il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
- * il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en commettant délibérément une faute de main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation),
- * il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute possible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation,
- * il tient des propos ou a des gestes blessants, injurieux ou grossiers,
- * il reçoit un second avertissement au cours du même match.

• (F) Décisions

Une fois exclu, le joueur concerné ne pourra plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants.

Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu, deux minutes effectives après l'exclusion de son coéquipier, sauf si un but a été encaissé avant la fin des deux minutes, et seulement avec l'accord du chronométreur.

Dans ce cas, la réglementation suivante s'applique :

- si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un 5ème joueur,
- si les équipes jouent à 5 contre 3, ou à 4 contre 3 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe ayant 3 joueurs ne pourra inclure qu'un seul joueur supplémentaire,
- si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs.

Le joueur exclu sera suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe sans préjuger des autres sanctions qui pourraient lui être infligées par les instances officielles eu égard à la gravité de la faute commise.

LOI 13.- COUPS FRANCS.

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

• Coup franc direct :

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.

• Coup franc indirect :

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

• Lieu d'exécution du coup franc :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m. du ballon, jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté ou touché.

• Infractions / sanctions :

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécution touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où il a été commis l'infraction. Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de 4 secondes à le faire :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

LOI 14. - FAUTES CUMULÉES.

• Accumulation de fautes :

- tous les coups francs directs mentionnés à la Loi 12 sont des fautes cumulables,
- en fonction de la durée de la rencontre, le nombre de fautes cumulées varient, (voir tableau page 17),

- les arbitres peuvent interrompre le match ou non, selon s'ils décident d'appliquer la règle de l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer,

- si la règle de l'avantage est appliquée, l'arbitre attend que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométreur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulable,

- en cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

• Lieu d'exécution du coup franc :

Lors des coups francs accordés pour le cumul des fautes par chaque équipe durant chaque période, et tant que le jeu est interrompu pour ces raisons :

- les joueurs de l'équipe adverse peuvent former un mur pour parer un coup franc,
- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m. du ballon,
- un but peut être marqué directement dans le but de l'adverse sur ce type de coup franc.

A compter de l'atteinte du cumul de faute par une équipe au cours d'une période :

- les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent former de mur pour parer un coup franc,
- le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié,
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5m. du ballon,
- tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon, parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation. Ils doivent se tenir au moins à 5 m. du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant le coup franc.

Aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché et n'est pas en mouvement.

• Exécution (à partir de l'atteinte maximum des fautes cumulées) :

- Toute faute supplémentaire après l'atteinte du quota des fautes cumulées = coup franc à 10m.
- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but : ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon, une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien en défense ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale, ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu.
- Si un joueur commet une faute supplémentaire dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 10 m. de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation. Le second point de réparation est défini dans la Loi 1. Le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « Lieu d'exécution du coup franc. »
- Si un joueur commet la faute supplémentaire de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 10 m. et la ligne de but mais hors de la surface de réparation, le coup

franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe en attaque,

- le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct doit être alloué à la fin de chaque période ou à la fin de chaque période de prolongation.

Cette loi est applicable pour les rencontres internationales, la Coupe Nationale (Finales régionales et compétition propre) et les finales de Coupes régionales et départementales.

Tableau cumul des Fautes (Temps de jeu chrono en continu)

| Temps de jeu | Nombres de fautes collectives Maximum (sans sanction) | Coup Franc à 10 m |
|--------------|---|-------------------|
| 6 minutes | 2 fautes | À la 3ème faute |
| 8 minutes | 2 fautes | À la 3ème faute |
| 10 minutes | 3 fautes | À la 4ème faute |
| 12 minutes | 3 fautes | À la 4ème faute |
| 13 minutes | 3 fautes | À la 4ème faute |
| 15 minutes | 4 fautes | À la 5ème faute |
| 17 minutes | 4 fautes | À la 5ème faute |
| 20 minutes | 5 fautes | À la 6ème faute |
| 25 minutes | 5 fautes | À la 6ème faute |

LOI 15. - COUP DE PIED DE RÉPARATION.

Exécution sur la ligne des 6 mètres au point de réparation fixé.

Joueurs dans la limite du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, derrière le point de réparation et au minimum à 5 mètres de celui-ci (sauf gardien et tireur).

Le gardien de but avoir au moins un pied sur la ligne de but au moment botté.

Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

LOI 16. - RENTRÉE DE TOUCHE.

Remise en jeu au pied, à l'endroit de la sortie du ballon.

Celui-ci devra être placé sur la ligne de touche (peu importe la position du pied du botteur).

La rentrée de touche doit être effectuée dans les 4 secondes. Dans le cas contraire la remise en jeu sera exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres de l'endroit où se trouve le ballon.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

LOI 17. - SORTIE DE BUT.

Le gardien doit remettre le ballon en jeu de la main dans les 4 secondes. (Si le temps est dépassé, coup franc indirect pour l'adversaire depuis la ligne des 6 mètres) quand :

- le ballon touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué, et ce dans les 4 secondes.

Exécution :

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe défendant,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou dégagé par le gardien (plus d'obligation que le ballon sorte de la surface de but pour être en jeu.)

LOI 18. - COUP DE PIED DE COIN.

Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche.
Les adversaires doivent se tenir à 5 mètres minimum du quart de cercle.
Exécution dans les 4 secondes sinon sortie de but pour le gardien.
Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

NOTA :

Les hors-jeux n'existent pas en Futsal.



LE FUTSAL



Le présent Règlement sera applicable sous réserve de la validation par le Comité Directeur lors de sa réunion du 16/12/2025.